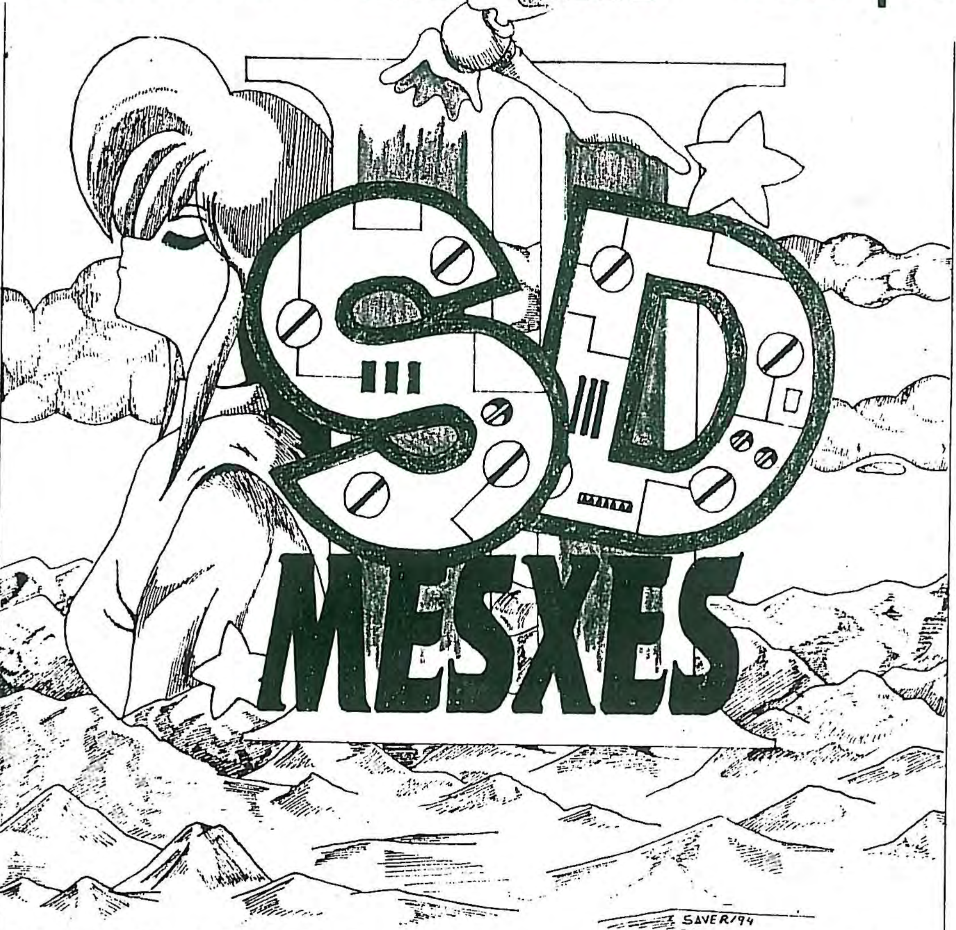
SD MESXES

Número 2 - Enero 1.995 - 250 pts.



BLADE LORDS S.P.D. #13 3D DEMO
BARCELONA '94 ZANDVOORT '94

y mucho más...

SD MESXES número 2 / Diciembre'94 / Enero'95

EDITA: Club Mesxes

REDACCION: Ramón Serna
Néstor Soriano
Juan Salvador Sánchez
Marcos Rosales

MAQUETACION: J. Salvador Sánchez
Ramón Serna

PORTADA : J. Salvador Sánchez

ILUSTRACIONES: J. Salvador Sánchez

FOTOGRAFIA: Ramón Serna

COLABORAN: Stefan Boer,
F.J. Martos,
Manuel Pazos.

DIRECCION: Club Mesxes
C/ Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (SPAIN)

TELEFONO: (971) 46 17 13 : Ramón (hijo)



Aquí estamos de nuevo. Tras la no muy exitosa aparición de SD MESXES #1, hemos decidido volver a la carga con nada más y nada menos que: SD MESXES #2.

Antes de nada debemos explicaros unas cuantas cosas sobre el primer nº de SD MESXES:

- Para empezar, el nº de ventas ha sido muy bajo. Principalmente debido a que la gente tardó bastante en saber que habiamos sacado un fanzine. Esperemos que esto mejore.
- Otra cosa MUY importante es lo de los envios del fanzines contra-reembolso. A vosotros os costaría (y a alguno le costó) cerca de 400 pts, y además nosotros tenemos que pagar casi 160 en sellos. Todo un robo (por parte de Correos). Nosotrod os recomendamos comprar SD MESXES por giro postal o enviando el dinero en un sobre (certificado). Sin embargo, si alguno de vosotros está dispuesto a pagar los gastos del contra-reembolso que nos envie 160 pts (en sellos) por cada nº que quiera y se lo enviaremos como impreso, cosa que rebaja un poco los gastos del reembolso, pero no mucho.
- También hemos de deciros que no podremos enviaros el fanzine antes de que lo pagueis, porque significa grandes perdidas para nosotros que no podemos permitirnos. Además, si quereis números atrasados os costarán 50 pts más, y os los enviaremos junto al siguiente nº.

Esto es lo queriamos decir del primer nº, ahora algo sobre este ejemplar que teneis entre manos:

- En este nº podreis encontrar información sobre dos recientes encuentros de usuarios: el de Barcelona, dia 30 de Octubre y el de ZAANDVORT, dia 17 de Septiembre. También hemos incluido un extenso comentario del BLADE LORDS, programas en C.M. para usar con la rutina que os ofrecimos en el nº 1, y una pequeña rutina para hacer un scroll de estrellas, el obligado comentario del último S.PD. (#13), fotos y comentario de la 3D DEMO, tal y como tendría que haberse visto en la 6ª Reunión de Usuarios. En este número también estrenamos la sección de Opiniones, esto, y mucho, mucho más es lo que os espera a la vuelta de la hoja... ¿Podreis resistir la tentación de girar la página...?

La Redacción

S. PICTUREDISK

Bién venidos de nuevo a esta sección que vendrá siendo habitual en el fanzine. Como ya sabeis, el primer comentario de cada nº de SD MESXES ira dirigido a los SUNRISE PICTURE-DISK, y esta vez le tocó al S.PD. #13.

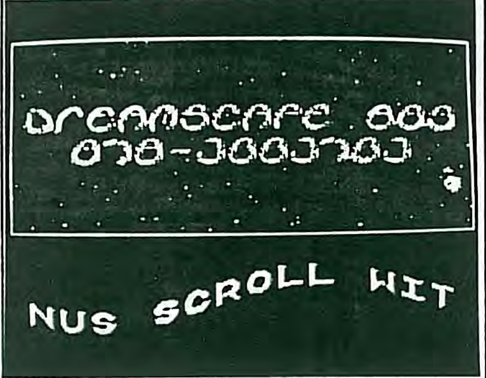
Para empezar, FUSSY LOGIC nos sorprende con un inmejorable selector de frecuencia. Como ya va siendo costumbre, podemos cambiar los Hz. con SELECT, y manejar el efecto del logotipo con los cursores.

Puede destacarse las diferentes partes de esta "mini demo", en las que SHADOW & SAVAGE nos informan de multitud de cosas, entre otras la proxima aparición del MB MUZAX #3, que incluirá un juego y no tendrá nada que ver con los otros dos...

Una vez seleccionados los Hz, nos encontramos ante un arcanoid, ya utilizado anteriormente para seleccionar las diferentes partes del PD. Recordad que también podeis usar los números de 1 a 5.

Lo primero que se nos presenta es MOZES AND BEAST, una demo de este nuevo grupo formado por dos chicos de 16 años. En la primera parte, un gran scroll horizontal consigue dejarnos completamente mareados por su movimiento a traves de la pantalla. En la segunda, y para relajar un poco, aparece un gráfico al más puro estilo JURASSIC PARK, y un pequeño scroll en el que nos cuentan una históría que tuvieron un día con un dinosaurio... Para acabar, se despiden con un scroll vertical y una música bastante aceptable. Sin duda, oiremos hablar de estos chicos.

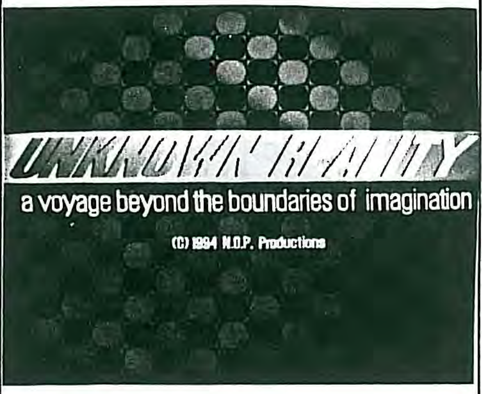
La segunda demo que se presenta es una promo de la DREAMSCAPE BBS. No es demasiado complicada, tan solo un grafico con un scroll, pero



Postbus 178
1530 AD Wormer
Klantenservice: 020-6373469

vaya scroll!. No es tan suave como los que vemos en las demos de FUSSY LOGIC y compañía, pero la forma de seno, o sinus scroll, como le llaman, es realmente alucinante. La música tampoco está nada mal.

¡ALUCINANTE!, ¡ASOMBROSO!, INCREIBLE, para cagarse en las bragas, y sólo es una promo... LO QUIERO!!!



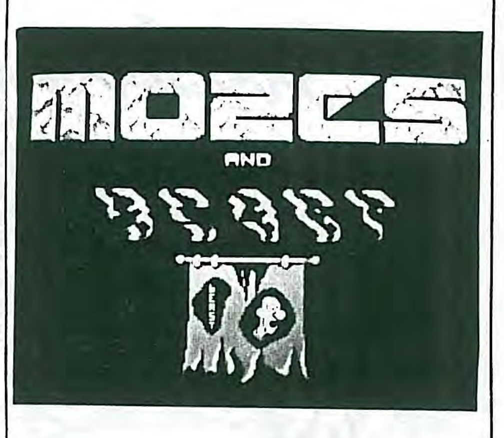
Esto que acabais de leer no es NADA en comparación a lo que os va a pasar por la cabeza cuando veais la UNKNOW REALITY PROMO, que se esconde en el nº 3.

Para abrir apetito, unos alucinantes logotipos, de NOP, creador de la demo, y COMJOETANIA, creadores de la música. Esto, junto al título de "UNKNOW REALITY, a voyage beyond the boundaries of imagination", algo así como: U.R., un viaje más allá del limite de la imaginación (y es que no es para menos) nos introduce a lo que será un alucine total. Tras escuchar la melodía entera, o pulsar escape (cosa que no os recomiendo), aparentemente se pondrá a cargar del disco, pero con sonido de fondo y mensajes en la pantalla (¡!).

Cuando se apague el sonido de fondo, aseguraros de tener una o varias bombonas de oxígeno a mano, porque sino lo lamentareis. Aparecerá ante vuestros ojos una gran pelota de rayas bailando a toda leche al ritmo de un sample (si teneis Music Module), deformándose como un melón, creciendo, haciendose pequeña, rotando sobre si...

¡¡¡INFARTO!!!!

Y ni siquiera en el final han olvidado un pequeño detalle: un doble scroll vertical, acelerable con los cursores, en el que se nos in-



forma de que la demo "de verdad" consta de 3 discos, totalmente comprimidos y en Código Máquina... ¡Es para quedarse de piedra!

Todo esto, acompañado de una fabulosa banda sonora de COMPJOETANIA. No dudeis en comprarla, os aseguro que no exagero ni un poco, y si no ya me lo direis vosotros mismos...

Si después de todo esto os quedan fuerzas para mover un solo dedo, pulsad el nº 4, con lo que accedereis al PIXEL PARTY, en la que prodreis ver dos dibujos, uno de ellos de Francisco Scrig.

Para finalizar, bajo el nº 5 encontrareis el NEWS & INFO, donde hallareis varios artículos sobre el OPL-4, V9990, el software de SUNRISE, y varias cosas más. Como siempre, se agradece el poder seleccionar idioma.

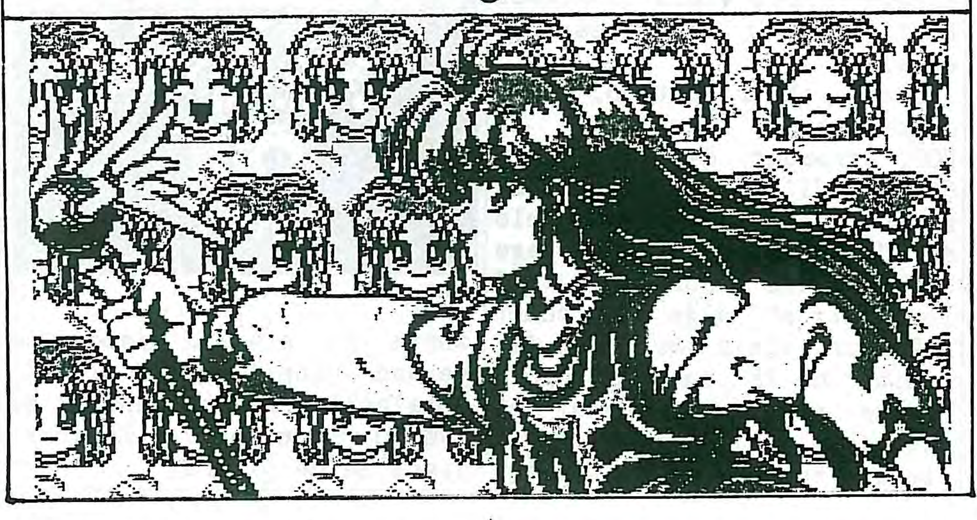
Esto es todo lo que hay en el S. PD. #13, aunque, según pone el SUNRISE TIMES (boletín informativo que reparten con los S.PD), tendría que haberse incluido una demo de FONY, para celebrar su 11 aniversario, y además, el menú de selección debía ser una demo del juego DUCKTALES de OVERFLOW. Aparentemente, no se han incluido por falta de espacio en el disco (¿?).

¡Hasta el próximo Sunrise!

■ Ramón Serna



Stichting Sunrise



Blade Lords

Si habeis sido listos (y espero que sí) ya os habreis hecho con un ejemplar de este fantástico juego que comentaremos a continuación, y en caso contrario, esperamos que este texto os convenza y os animeis a comprarlo.

Ya desde el principio, cuando vemos que lleva el sello de Stichting Sunrise, y más aun cuando observamos el logotipo de Parallax, nos damos cuenta de que es un juego GRANDE, en todos los sentidos, puesto que además de ser muy bueno, se distribuye en una monumental caja con el disco y las instrucciones.

LA HISTORIA

Eranse una vez dos valientes caballeros en el reinado de Agmis, Sir Emiel Nixalot y Sir Ron Doalittle que mantenian alejados a sus enemigos del lugar, o al menos hasta ahora.

Pero Ayraa, el malvado brujo, consiguió el suficiente poder para conquistar el reinado. Desde Darksun, su castillo, él convocó a todos los espiritus malvados para invadir la ciudad.

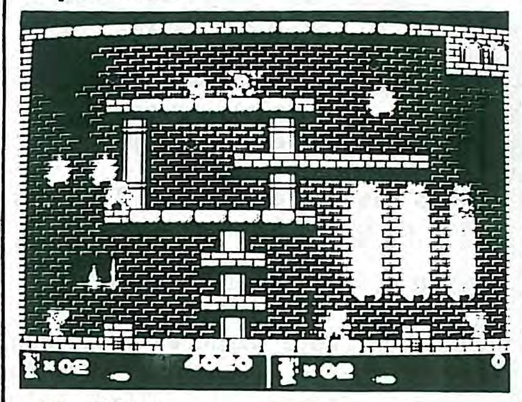
Su unico temor eran los dos caballeros. Pero los capturó con la ayuda de la fuerzas de la oscuridad, y los hizo prisioneros en lo más lejano del reinado de Agmis. ¿Quién podría combatir contra Ayraa ahora?

El reinado podría estar perdido, pero no es así porque un espíritu bueno descendió del cielo y liberó a los caballeros devolviéndoles sus espadas.

Y aquí comienzan las aventuras de Sir Nixalot y Sir Doalittle, quienes tendrán que luchar a través de cinco mundos llenos de legionarios de Ayraa, para llegar al desafio final en el mundo seis: el castillo Darksun.

CONTROLES:

Este juego no es precisamente nada difícil de manejar. Tiene la "novedad" de funcionar con joysticks de uno o dos disparadores seleccionándolo previamente en el menú principal (OPTIONS), lo demás es pan comido.



EL JUEGO:

En cuanto al juego hay que decir que no es muy dificil (al principio, claro). Consta de seis mundos de diez fases cada uno. Por supuesto se puede jugar a dobles.

El objetivo principal del juego es matar todo lo que se mueva, a excepción del otro playero, al cual podremos apoyardar con la espada (cuidado con las gracias que a

veces pueden costar una tarde de vicio perdida inutilmente). El procedimiento es el siguiente: primero lanzamos nuestra espada al enemigo, y (si acertamos) veremos que se queda paralizado (o como a mi me gusta decir, apoyardao). El siguiente paso es saltar sobre él con lo cual se muere definitivamente. Si por cualquier razón no llegamos a tiempo para el segundo paso, el enemigo en cuestión despierta y como le hemos cabreado se moverá un poco más deprisa.

Por cada enemigo que matemos nos saldrán unos cristales y diferentes objetos que deberemos recojer puesto que dan puntos, y estos a la vez dan vidas extras. Según pone en el manual también se pueden conseguir espadas extras, aunque personalmente nunca lo he logrado (¿?).

En cuanto al juego en general esto es lo más destacable, si os cuesta controlar los movimientos del personaje o no sabeis engancharos (cosa que dudo) no os preocupeis, teneis tiempo para practicar durante el juego.

Ahora pasemos a comentar los seis mundos en cuestión:

MUNDO 1: The Castle Dungeon

Sin duda este mundo esta pensado para "calentar los motores". No presenta ninguna dificultad a lo largo de sus 10 fases ambientadas en un cstillo. En él nos encontraremos a los siguientes aliados de Ayraa: esqueletos, hombres sin cabezas y cabezas (sin hombre) que van volando por ahi. Nada "del otro mundo".

MUNDO 2: The Shrines

Este mundo tampoco es muy difícil, pero ya observamos un pequeño aumento de nivel. Los monstruos que podemos encontrar son: mutantes verdes, guerreros con escudo (a los que solo se puede matar por la espalda), y fantasmas.

Muy especialmente cabe destacar la fase 2-8, la cual es SUMAMENTE complicada si no teneis un absoluto control de los movimientos. El problema está en llegar a la parte superior de la pantalla. Para ello deberemos hacer uso de la capacidad que tenemos de saltar sobre los enemigos cuando están apoyardaos y coger impulso para llegar más arriba. Si os sale bién no hay problema, pero si fallais con los dos fantasmas que hay en la pantalla debereis regresar al principio (CTRLSTOP) o tiraros por la ventana, porque no tiene salida.

El resto, como ya he dicho, sigue siendo bastante fácil.

MUNDO 3: Underwater Cavern

Este mundo es una gozada. Posiblemente sea en el que consigas más puntos, porque es sencillo y fácilmente pasable. Los monstruos existentes en este mundo submarino son: tiburones, pulpos (¡ojo que disparan!), peces y caracoles (¿?) que se camuflan como piedras. Aprovechad para haceros alguna vida extra en este mundo porque lo fácil se acaba...

MUNDO 4: Dark Jungle

Se acabaron las bromas. A partir de aquí la cosa ya se complica. Este es algo así como el mundo fácil de los difíciles.

El paisaje es una jungla, y en ella encontrareis los siguientes enemigos: indígenas, indígenas con escudo y lanza (que sólo se pueden matar por la espalda y además disparan), unos ¿loros? que nos cagan encima (por supuesto sus heces nos

fulminan) y unos últimos bichos raros que parecen gallifantes. No existe ninguna dificultad especial a excepción de algunas fases en las que es mejor dejarse llevar por la suerte e ir "a lo loco" que planear una estrategia (casi siempre falla)

MUNDO 5: Force Defence

Como ya he dicho a partir de aquí es cuando las pasareis realmente canutas. Si jugais a dobles será cuestión de ayudaros uno a otro, porque sino es casi imposible pasar de aquí.

En este mundo futurista los enemigos son: correcaminos parecidos al Sonic (en versión rojo) que intentan alcanzar la velocidad de los fotones (y les falta poco), cohetes pastosos que cambian continuamente de dirección como si fueran borrachos, un "aplastador" que como bien dice su nombre nos intentará aplastar y los mejores (y posiblemente más peligrosos) son los robots que paseán como quien no sabe nada, pero cuando os pongais a su altura correrán para atraparos disparando. Existen varias dificultades en este mundo, pero la fase 5-9 es la mayor. Para matar a los correcaminos debeis dejarlos pasar a todos (colgaros en el techo), y observareis que, cuando están abajo, siempre hay uno o dos que se separan del grupo. Empezad por estos y os será más fácil.

MUNDO 6: CASTLE DARKSUN !!!

Por fin, si habeis llegado hasta aquí no os creais que está todo hecho,al contrario, ahora empieza vuestra pesadilla..., bueno, dejemoslo en que la cosa se complica MAS.

En este mundo, que es un cementerio (¡como no!), combatiremos contra zombies que disparan rayos, nubes que sueltan sus lluvias ácidas sobre nuestros valientes caballeros (lástima que en la edad media no se usaran paraguas), y por último los extrapastetes, que son unos bichos que mientras esten con vida ocasionarán una tormenta de rayos que iran directos a nosotros. No son difíciles de esquivar, pero a veces entre lluvia, zombies y extrapastetes nos quedamos acorralados.

Además de las dificultades obvias, se encuentran algunas "trampillas" añadidas que lo hacen más complicado. En una de las fases parece imposible llegar a un zombie que está en la parte superior, pero si nos dirigimos a la derecha de la pantalla y saltamos como si quisiéramos engancharnos a la nada veremos que milagrosamente nos enganchamos y podemos subir hasta él. Otro punto de dificultad es una fase en la que parece imposible engancharse a una plataforma. Sin duda estareis un buen rato para hacerlo, pero paciencia que al final lo conseguireis (recordad: debeis engancharos, no saltar sobre ella).

Después de no pocos esfuerzos, y alguna que otra vez de continuar la partida, os encontrareis ante la temible fase 6-10!. Lo que os saldrá es impresionante, un montón de extrapastetes y sus respectivos rayos a los que debereis aniquilar, y después, si conseguís acabar con ellos, cuando ya os hayais confiado, aparecerán, en la parte superior de la pantalla las temibles nubes (las mismas que antes) que lanzarán sus lluvias sobre nosotros... La gran dificultad consiste en aguantar hasta que lleguen abajo para poder matarlas. Y después...

¡¡¡ EL ESPERADO FINAL !!!

■ Ramón Serna

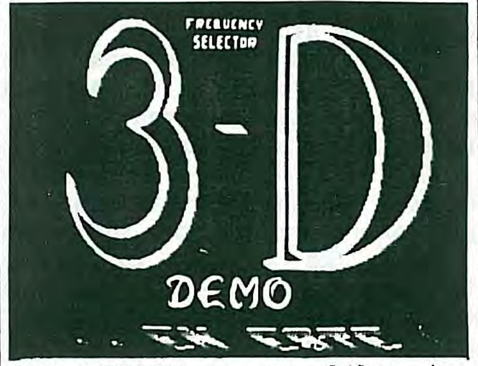
3D DEMO

Como ya os anunciamos en el anterior nº, Club Mesxes ha realizado una demo de imagenes en 3D, del tipo de EL OJO MAGICO.

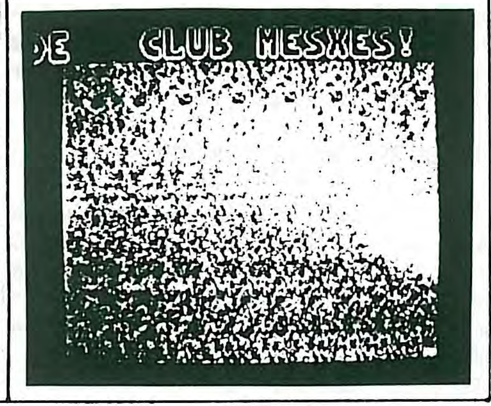
Desafortunadamente, en el disco había un pequeñísimo error que no fue detectado hasta el día de su presentación, en la pasada reunión de Barcelona. Por culpa de esto, los usuarios estuvieron obligados a observar una cosa que no tiene nombre, bueno, si que tiene : UNA MIERDA.



Para que no os creais que los de Club Mesxes no sabemos programar, os incluimos aquí una pequeña exposición fotográfica de lo que realmente debería haberse visto, y os recordamos que podeis adquirirla por 450 pts, gastos de envio incluidos si comprais el fanzine, o de lo contrario por 500 pts. Además, el disco incluye pegatina en colores. Para los que no lo sepan, EL



OJO MAGICO es un libro (en realidad son dos) en el que se encuentran gráficos en 3D, que en apariencia no son más que un montón de puntos sin orden apreciable. En la 3D Demo (así se llama) se pueden ver esos mismos gráficos a través del MSX, acompañado de músicas y algun que otro scroll. A todos aquellos que



sean capaces de ver las imágenes en el libro, le recomendamos esta demo, sencillamente porque verá algo inesperable en su MSX. ■ R. Serna



FANZINES

Hemos recibido dos nºs de la revista Hnostar: estos son el 26 y 27, los cuales pasamos a comentar a continuación:

En el nº 26 encontramos un extenso comentario del SORCERIAN, la habitual sección de Turbo Pascal, una rutina en CM para hacer scroll rotatorio en screen 1, y otras secciones habituales, como Software View, donde se nos comentan algunos de los programas de Stichting Sunrise (los cuales ellos distribuyen en España), Compro Vendo, Noticias, etc...

En el suplemento en disco nº 10 se encuentra un programa de bioritmos, juegos de ingenio y digitalizaciones.

El nº 27 contiene la 13ª entrega del curso de TURBO PASCAL, un amplio reportaje de la 6ª reunión de usuarios, comentario del juego Street Fighter (el mismo del que hablamos en nuestro nº anterior), Mundo MSX, Software View (The Tower of Gazzel, CG. Collection y Woody Poco), Hazlo tú mismo (cuidado de los discos), Noticias (traducciones al español, Freesoft magazine #7, Lehenak suplemento 2 y FKD-FAN #9), The Hnostar News y Compro-vendo. En el suplemento en disco hay varias digitalizaciones en scr. 8 y la MPW 2 -DEMO

El precio es de 400 (+250 el disco)

Hace ya algún tiempo, FKD sacó el nº 9 de la FKD-FAN. En este nº especial (aunque todos los FKD son especiales) se celebra el 2º aniversario. En su GRAN contenido encontrareis: comentarios del SILVIANA, DEATH OF THE BRAIN, GUNBUSTER, PSY-O-BLADE, BLACK CYCLON, PINK SOX MANIA#3, RUNE WORTH, KUBIKIRI, ASHGUINE II, (casi nada!); además de secciones como : El VDP de los MSX-2, Midi World, Hot News, Made in Holland, Trucos, CD YS collection, Anuncios, Tiempos MSX: MICRO CABIN... Todo un SUPER FKD de 76 páginas. Imprescindible.

Y además, por si fuera poco, han mejorado la calidad de impresión. Sinceramente asi está mucho mejor.

El precio es de 550 pts y su dirección: C/ CALDERS nº 3, 2
08003 Barcelona

■ Ramón Serna

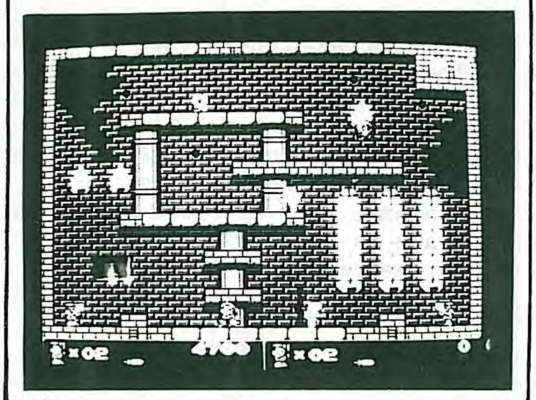
ZANDVOORT '94

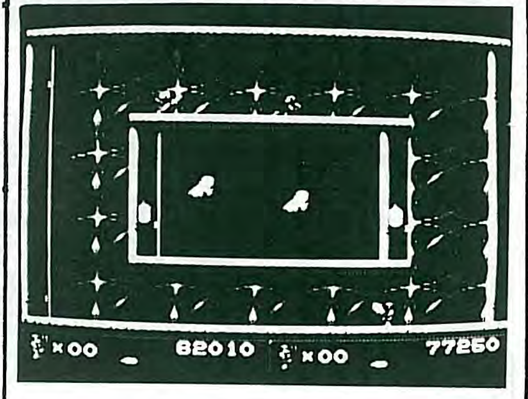
El 17 de Septiembre de 1.994 el 6º encuentro de usuarios de MSX se celebró en PELLIKAANHAL, ZANDVOORT, Holanda. Las ferias de Tilburg y Zaandvort son los acontecimientos relacionados con el MSX más importantes en Holanda.

Tilburg siempre ha tenido más éxito que Zandvoort, y este año la diferencia ha sido más clara que nunca. En Tilbur había 1500 visitantes y en Zandvoort 750. Si se cuenta a la gente que estaba detrás de los stands había más de 1000 usuarios de toda Europa en Pellikaanhal, pero Tilburg tuvo como el doble de visitantes.

Pero ¿de qué nos quejamos? Hubo cerca de 20 visitantes en un encuentro en Oslo hace pocas semanas, y en España ya están contentos si 100 usuarios asisten a sus encuentros bianuales en Barcelona.

De todos modos había suficiente para ver en Zandvoort. A continuación os contaré un poco por encima que había en los stands más importantes, en orden alfabético.





COMPJOETANIA

Este entuesiasta grupo del sur de Holanda realizó su primera Megademo llamada THE LAST DIMENSION (precio: 10 NLG aprox 750 Pts). No es tan asombrosa como la UNKNOW REALITY de NOP (presentada en Tilburg), pero tiene algunos efectos bastante bonitos. Mi parte favorita es el final con las cabezas. Como extra, en el disco hay un programa reproductor de músicas con buenas melodias hechas con Moon Blaster.

Se anunció un nuevo ensamblador para MSX llamado COMPASS (COMPjoetania ASSembler) pero aún no estaba terminado. Este ensamblador tiene un montón de funciones, como "monitor", corrector (debug) y desensamblador, y puede usar toda la memoria Ram para almacenar código objeto. COMPJOETANIA espera presentarlo a principios de 1.995.

Sus nuevos proyectos harán uso del GRAPHICS 9000 y MOONSOUND.

EMPHASYS

Estos chicos van a parar con su buen diskmagazine llamado THE GOLDEN POWER DISK. El GPD#10 se presentó en Tilburg (Marzo de 1.994), el GPD#11 fué presentado aquí. ¡Y supuéstamente es bimensual! GPD#12 será el último de los GOLDEN POWER DISK, pero no se cuando será presentado.

El "DUCKTALES" no estaba terminado en Tilburg, y fué postpuesto para Zaandvort. Anque se vendió en Zandvoort (25 NLG, aprox. 1900 Pts), no estaba completamente acabado aún, todavía tenía algunos errores. Magica roba el diezmo mágico de Dragobert, y él tiene que viajar a través de tres peligrosos mundos para recuperarlo. Los gráficos de la demo están muy bien hechos, pero los del juego no tanto.

DUCKTALES es una co-producción de Emphasys y Overflow!, otro producto de Overflow! que supuestamente debía presentarse en Zaandvort fue COVERFLOW, un disco lleno de adaptaciones de músicas de juegos para MSX- MUSIC / MSXAUDIO. Desafortunadamente, este disco no estaba terminado aún. Será presentado en ALMELO (1 de Octubre) (7,50 NLG aprox 600 Pts). Tiene buenos gráficos y músicas.



FONY

Este grupo de Harderwijk finalmente presentaron su primer juego: "Egbert" (20 NLG aprox 1500 Pts). No estoy seguro, pero creo que este juego puede obtener el "record del juego más postpuesto" de Trojka (BCF). Es un buen juego en el cual Egberg debe rescatar los huevos que le robaron mientras supuestamente los estaba incubando. Algunos de los puzles son muy difíciles y tine algunas opciones muy originales.

FUTUREDISK

El Futuredisk hicieron un pequeño inventario, pues presentaron dos diskmagazines en Zandvoort: FD#15 y FD#16. FD#16 no es un Futuredisk normal, sino un "Storydisk", con una recopilación de todas las historias de juegos publicadas en el Futuredisk. Están las historias de juegos japoneses como la saga de los XAK, YS, y el ILLUSION CITY. FD#15 también tiene algo especial: Street Snatch, un juego de lucha con gráficos del SD SNATCHER para dos jugadores. Debido a conflictos internos en la plantilla de FD, este juego no fue tan bueno como debería ser, pero de todas formas es bastante aceptable como suplemento en un diskmagazine.

HEGEGA

El grupo que hizo el "TEACHERS TERROR" presentó su nuevo juego llamado BET YOUR LIFE (20 NLG aprox 1500 Pts). Este debía ser presentado en Tilburg como muchos otros juegos. Aún no he jugado, pero lo que vi en el stand de Hegega parecía un poco confuso, ¿un montón de fantasmas moviéndose a través de la pantalla? Lo único que se ahora es que es un juego de acción.

IOD / FUC

En el stand de INSTRUMENTS OF DARKNESS (Belgica) y FRENCH UNITED CODERS (Hmmm, ¿de que pais deben ser?) se presentó un nuevo programa de dibujo para screen 11 con un titulo lógico "Screen 11 Designer" (40 NLG aprox 3000 Pts). Actualmente está presentado por Sunrise, pero no teníamos suficiente espacio en nuestro stand para promocionarlo debidamente, por lo tanto F.U.C. (quien lo hizo) lo puso en su stand. Lo mejor del screen 11 es que puedes usar un montón de colores (12.499) sin los problemas del screen 12.

IOD no tiene ningún producto nuevo. Despues de la feria oí que hacian una demostración de algunos programas brasileños, pero no vi nada de esto.

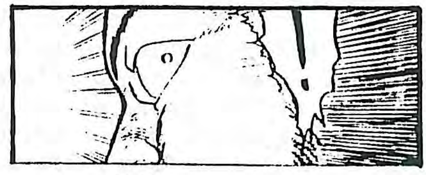


MSX CLUB ENSCHEDE

Este club de Enschede (¿realmente?) presentó un nuevo programa llamado AGE8 (35 NLG aprox 2500 Pts). AGE es el mejor programa de dibujo para screen5 (de T&E Soft, es una parte del DD-GRAPH), y estos tíos de Enschede pensaron en hacer un (muy) parecido programa para screen 8.

MSX CLUB GOUDA

La novedad más escandalizadora de la feria fue el anuncio de Gouda de que van a parar con muchas de sus actividades de MSX. Oficialmente no van a parar completamente, pero yo se por experiencia que clubs que no paran completamente enseguida estan tocados de muerte (BCF, ANMA, MSX-Engine). Ellos escogieron vender muchos de sus productos a un bajo precio, no me sorprendió que no tuvieran ningún nuevo producto.



MCCM

Por supuesto MSX Computer & Club Magazine, el último Magazine "duradero" para los usuarios de MSX, tenía un stand en Zandvoort. Desafortunadamente MCCM 70, la cual anunciaba la feria, llegó a muchos subscriptores el mismo sábado, esta fue la razón por la que algunas personas olvidaron ir a la feria... Ellos sólo tenían un pequeño stock de esta última edición en su stand. Se vendieron muy pronto.

TILBURG

El grupo de usuarios de Tilburg se hace llamar "the" MSX User Group, y yo creo que se merecen este nombre por organizar la mejor feria de MSX en Europa, o tal vez en todo el mundo. Ellos no presentaron nuevos juegos alucinantes ni nada semejante, pero ¿qué importa? El trabajo que hacen es muy importante. La nueva feria en tilburg será el sábado, dia 8 de Abril de 1.995, ¡no faltéis!

MSX-HANDLERGEMEINSCHAFT

Nuestros amigos de Suiza, Alemania y Dinamarca tuvieron un (muy pequeño) stand cerca de nosotros, y promocionaron sus nuevos proyectos de hardware (CD-ROM, Disco duro removible, y por supuesto el V9990 y OPL4). Pasar una feria con Peter, Henrik, Michi, André y los demás es siempre un cachondeo. ¡No podemos esperar a Tilburg!

MSX-CLUB WEST-FRIESLAND

Después del éxito de "Zeeslag". Bas presentó un nuevo juego para dos ordenadores llamado "Veldslag" (30 NLG aprox 2300 Pts) (Creo que el nombre normal de este juego en inglés es "Stratego" ¿?). Y por supuesto tenía un montón de hardware como de costumbre.

NOP

Ellos dejaron pasmado a todo el mundo con la Unknow Reality en Tilburg. Nadie creía que tantos nuevos efectos fueran posibles con el viejo MSX 2. Ahora presentaron un programa llamado "Traxplayer", que puede reproducir samples directamente del disco. Desafortunadamente no trabaja en Turbo R (aún).



OASIS

Ya es una tradición que OASIS presente algún nuevo patchdisk de juegos japoneses en cada feria importante. Esta vez presentaron los patchdisk del Fray (MSX-2) y RuneMaster 1 y 3 (por 25 NLG aprox 1900 Pts).

STICHTING SUNRISE

Sin alardear puedo decir que nuestro stand fue uno de los más llenos todo el día. No es de extrañar, porque nosotros mostramos tanto el nuevo chip de vídeo ("Graphics 9000" con el V9990) como el nuevo chip de sonido ("Moonsound" con el OPL4) para MSX. Encima de esto, presentamos el "Retaliator" (35 NLG aprox 2.700 Pts) y el Screen 11 Designer".

Ya os he hablado sobre el Screen 11 Designer en la parte sobre el stand de IOD/FUC. Retaliator es un gran "masacra marcianos" de Jan van Valburg. Tiene muchas semejanzas con el Space Manbow y una mágnifica música. Para enseñar el V9990, pusimos el mismo programa grafico en BASIC en un MSX-2 (con el videochip normal) y en un Turbo R (con V9990) ¡La diferencia en velocidad es realmente asombrosa! Para enseñar el OPL4, Henrik puso un montón de músicas MIDI estandars. ¡La mayoría de la gente no creían que esos fantásticos sonidos salían de un MSX!

En Zandvoort era posible comprar el Moonsound por 349 NLG (aprox 27.000 Pts) y el Graphics 9000 por 399 NLG(aprox 30.000 pts). ¡Al final del dia se vendieron 34 Graphics 9000 y 59 Moonsounds! Esto es realmente asombroso si considerais que no habíamos podido enseñar aún

los actuales Moonsound y Graphics 9000 a la gente. En el momento en que estoy escribiendo esto, la primera serie de 100 Moonsound y 50 Graphics 9000 están completamente vendidas, ¡antes de ser producidas! La próxima serie estará disponible en Tilburg, ¡no olvideis reservar un Moonsound y/o Graphics 9000 si quereis estar seguros de poder comprar uno allí!

TYFOON

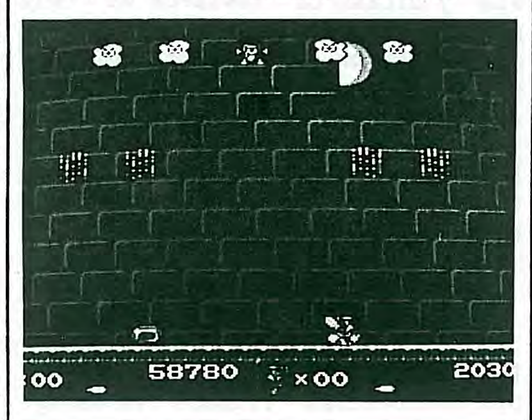
Este grupo está trabajando en un Graphical User Interface para MSX-2 llamado Windows Operating System (WOS). Desafortunadamente todavía no parece muy atractivo por culpa de los terribles colores.

VIVID

Este grupo finalmente presentó su juego "Solid Snail" (32,50 NLG aprox 2500 Pts), fue anunciado hace más de un año. Desafortunadamente esto todavía no trabaja con el Turbo R. Es un buen arcade de aventura con buenos graficos.

XELASOFT/QUADRIVIUM

Este grupo (Xelasoft es la parte más importante de Quadrivium) presentó dos programas sólo para turbo R (!): MODedit y Zone Terra (por 35 NLG aprox 2700 Pts). Con el MODedit se puede editar y reproducir ficheros MOD de 4 canales. Zone Terra es un "masacra marcianos" en Screen 12. El fondo es una digitalización que se mueve con un scroll muy muy lento. Para dar al juego un poco más de velocidad se le añadió un scroll de estrellas con planos de diferentes velocidades. Este juego tiene mucha acción y es bastante difícil. Zone Terra tiene musica stereo (MSX MUSIC / MSX AUDIO) y efectos sonoros hechos con PCM.

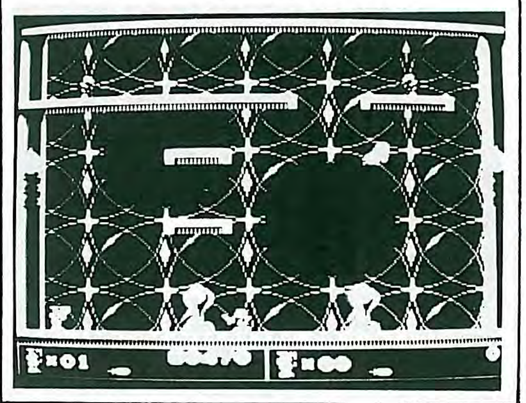


"Well, thats all folks!"

Naturalmente había más stands, pero sólo os he hablado aquí de lo más interesante. Después de la feria cenamos en un restaurante chino para celebrar el éxito de Moonsound y Graphics 9000 con los muchachos de MSX-Handlergemeinschaft

Por supuesto pasamos un buen rato. ¡Ya estoy esperando que llegue la próxima feria!

Stefan Boer
(c) Stichting Sunrise 1994

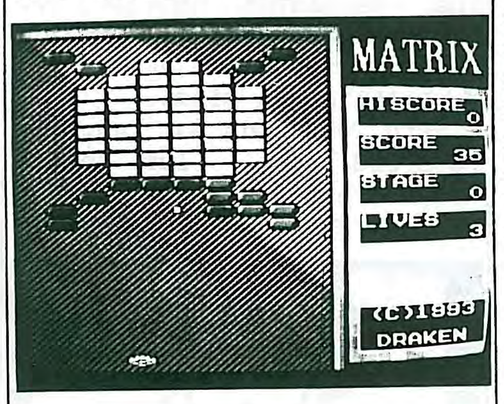


Traducido por: Marcos Rosales
Ramón Serna

BARCELONA '94

Como todos sabeis el pasado 30 de Octubre se celebró en Barcelona el 6º encuentro de usuarios de MSX. Lamentablemente, nuestro corresponsal en Barcelona no tomó apuntes (...) y por tanto este resumen es algo incompleto, aunque compensacion os ofreceremos un "preview" de lo que será el 7º encuentro.

La reunión, como ya va siendo habitual, empezó a las 9:00 H. y a ella asistieron alrededor de 80 personas, la mayoría de Barcelona. A la entrada se distribuyó a los asistentes una encuesta destinada a mejorar las futuras reuniones. Sobre la aceptación de estas encuestas encontrareis un comentario en la sección OPINION.



Lo más destacado fue la constatación de que los programadores españoles empiezan a moverse, prueba de ello el fantástico programa de Elvis Gallegos llamado VIDEO ANIMATOR (cuyo precio fue 2.000 Pts.), de gran calidad y totalmente imprescindible para poseedores del digitalizador de SONY. También se vieron diversas versiones Beta (inacabadas) de: una versión castellana del SANATORIUM OF ROMANCE, un interesante RPG de MOMONOKI HOUSE; el MESTREFIGHTER, del cual os hablamos en el anterior nº; una fantástica demo con estupendos graficos y muy buena animación de un futuro juego que tratará de un usuario desaparecido al que tú deberas encontrar (vaya lio) ...; el Arma Mortal del que ya os han informado bien en el Club Hnostar; y un emulador de MSX para AMIGA, que a pesar de ser la primera versión Beta es netamente superior a sus homologos holandeses para PC. También se presentaron traducciones al español del YS II, XAK III, RUNE MASTER II y alguno más.

Néstor Soriano presentó su NESTOR DISK, disco de utilidades en el que se encontraban un editor de sprites, un

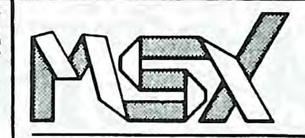
expansor de comandos CMD, y algunas musicas del NEMESIS para PCM TRACKER. Y lo mejor: el precio, solo 100 Pts.

Los invitado holandeses, CLUB GOUDA, que como todos sabeis estan de liquidación, se montaron un impresionante mercadillo en el que se podía encontrar todo tipo de productos: joysticks, CDSs, DOS 2.20, el ALADIN, juegos de ANMA... incluso un MSX DATA-PACK. Presentaron un nuevo programa para MIDI que por problemas tecnicos no funcionó, y se pudo ver en primicia una demostración del nuevo chip de video (V9990), que aunque no fue exhaustiva, os podemos asegurar que sus posibilidades con los sprites son simplemente impresionantes.

El nivel de ventas de software español fue muy bajo, mientras que los holandeses se pusieron las botas.

Y ahora lo prometido sobre el 7º encuentro, pero tened en cuenta que excepto la fecha todos los datos son provisionales:

Este encuentro se celebrará el 30 de Abril de 1.995, posiblemente en el mismo local, aunque puede que se busque uno mayor. El formato de la reunión cambiará radicalmente, ya que se organizará "a la holandesa", es decir, cada grupo que lo desee dispondrá de un stand para presentar sus productos. Si se celebra en el mismo local habrá sitio para aproximadamente 12 expositores. Cada stand costara unas 2.000 Pts, lo que dará derecho a mesa, toma de corriente y entrada para dos personas. Tened en cuenta que la potencia disponible es limitada, o sea que no se podrá conectar mucho más que un ordenador y un monitor. El plazo de inscripción se cerrará a principios de Abril, y el precio para los visitantes sera de 500 Pts. Además, este formato de reunión implicará una menor duración de la misma.



Esto es todo por ahora y recordad que Club Mesxes dispondrá de su propio stand en la próxima reunión.



■ Néstor Soriano



Desde hace ya algûn tiempo, SUNRISE nos sorprende cada día más y más con sus producciones, no solo los magazines, sino también los programas y juegos que presentan bajo su sello. Y una vez más, este grupo consigue llamar nuestra atención con esta fantastica iniciativa: la «SUNRISE GAMES SUBSCRIPTION», o para que nos entendamos Subscripción de juegos.

El objetivo de esta iniciativa es poder saber con antelación la cantidad de juegos que se va a vender, y así poder venderlos más baratos.

Esta es sin duda la mejor parte de la idea: Juegos de la calidad Sunrise a solo 25 NLG (aprox. 1.900 Pts) con incremento de 5 NLG (aprox. 375 Pts) por cada disco de más que tenga el juego.

¿Os lo podeis imaginar ? Un juego por menos de 2.000 Pts, y no un juego cualquiera: un juego de SUNRISE...

Por supuesto, los juegos deberán pagarse por adelantado, de la siguiente forma:

Al subscribirte pagas 2 juegos, y cuando te envien cada uno de ellos te dirán cual es el siguiente que saldrá y si quieres seguir pagando.

Ellos sacarán unos 6 juegos cada año. Para que os hagais una idea, estos son los cuatro primeros juegos que podreis adquiris mediante la subscripción:

1/ The Shrines of Enigma, de MGF y Element:

Un juego de suave scroll vertical parecido al King's Valley II con los mejores graficos que hayais podido ver en un MSX.

2/ Akin, de Parallax (Cas Cremers, autor del Blade Lords):

Este juego tine un scroll de multiples planos como el YS III, pero este es mucho más rápido y los gráficos son de un estilo totalmente diferente. Un gran juego de acción con grandes monstruos corriendo a través de la pantalla. No os podreis creer lo que verán vuestros ojos cuando observeis la velocidad del juego en un MSX-2. Extremadamente buenos gráficos.

3/ Pumpkin Adventure III, de UMAX.

Este es el juego que todo el mundo está esperando. P.A. II fue el bestseller de 1993, y este juego ciertamente romperá todos los records en 1.995. Es un RPG en el estilo

de SD SNATCHER con grandes músicas, brillantes gráficos y buen humor. ¡Y será instalable en el HD!

4/ Nosferatu, de MGF y Element:

Un arcade de aventura en el estilo de Vampire Killer con fantasticas músicas y gráficos.

Subscribirse es de lo más fácil: enviais una carta con vuestos datos antes del 31 de Diciembre del presente año, y ellos os enviarán una "factura" de los primeros dos juegos en Enero, que son The Shrines of Enigma (1 DD = 25 NLG) y Akin (2DD = 30 NLG), de 55 NLG, y cuando reciban el dinero os enviarán el primer juego.

La direción a la que debeis escibir es:

Sunrise Foundation
Games Subscription
P.O. Box 178
1530 AD Wormer
The Netherlands

No olvideis mencionar que os habeis enterado via SD MESXES (quizas os ayude un poco).

Recordad que esta idea sólo se llevará a cabo si consiguen una buena aceptación por parte de los usuarios.

¡Animaos leche!, ¡que 2.000 pelas cada dos meses no es nada!

■ Ramón Serna



POR SI NO LO SABIAIS EL PENTIUM SE EQUIVOCA AL EFECTUAR DIVISIONES EN COMA FLOTANTE

SECTA MESEXE

Aviso: esta es una sección llena de tonterías, se llama SECTA MESEXE. Puede ser que os guste o que no. Por favor, si no os gusta no la leais en el próximo número.

_SECTA ON

Pos yastáis avisaos. Allá vosotros (todos).

¡Ah!,¡sí! Por aquí hemos hecho unancuesta (una encuesta, a ver si aprendeis, que esto es SECTA) a los matriculados en la UIB (Universidad de las Islas Baleares) para saber que opinaban del MSX, suponiendo que nadie tendría nidea, y bueno, alguno sabía alguna cosa (incluso habíalguno inteligente), pero masomenos... psché. Al grano, la pregunta era

¿QUE PIENSAS DEL MSX?

y las respuestas...

- ¿Qué es el MSX? (No es mi pregunta, suna respuesta).
- Yo no se keseso. ¿Lo mismo kel MS-DOS? (Esta chica es encantadora).
- Kera lo máximon sus tiempos. (¡Por fin!: alguien inteligente. ¡¡Y no tiene ordenador!!).
- Fue mi primer ordenador, y seguramente lúltimo. ¡¡No, no!! ¡¡Quita lo de último!!
- ¡¡Prrttzz!! (Sun pedo. Esto es la onomatopeya).
- ¿¡A mi qué me hablas!?
- Estás muy retrasado. ("Este hombre es sabio").
- ¿Qué es esto? (Esta otra chica también es maravillosa ... (suspiro)).
- ¿Qué es eso?
- ¿Qué es eso? ¿Un 386? (•••••).

(Acaba dentrar el paddre del Ramoni. Parece que ha hecho algo muy malo (el Ramoni, nol paddre). ¡Qué malo que es!)

- ¿Carenada? (¡Se creía kera una moto!).
- ¿¡Yo que porras se keseso!?
- ¿Qué es eso? (Vaya respuesta más original).
- Está muy anticuado. (¡Au!, y se queda tan contento, él).
- No se. Yo tenía uno y jugaba con él. (¡¡¡Apoteósico!!! ¡¡¡Lúltimo grito!!! ¡¡¡ADIOS!!!).

Y festivamente, es lúltimo grito porques la última respuesta por ahora. Es que si las publicamos todas ahora nezesitaríamos pues... #34 páginas a lo menos, asinn que os daremos el resto en fabulosos faszículos (no si va con hache (h), asínn que lo dejaré mismamente) colekzionables. ■ Marcos Rosales

MSX FLASH

■ ¿Sabíais que la entrada de AUDIO de un MSX TURBO R (RCA) es a la vez entrada y salida? Con esto se pueden mezclar sonido interno del ordenador con sonido externo y recuperarlo por el RGB mezclado. Probado en el TURBO R A1ST.



■ Si programais en BASIC (aunque probablemente sea igual para todos los lenguajes) y utilizais funciones trigonométricas, usease COS & SIN, para optimizar la velocidad de los programas usad SIN, que es notablemente más rápido. La razón puede estar en que para calcular el coseno le añada 90 grados al seno, lo cual obviamente relentiza.

■ ¿Sabíais que en la MUY INTERESANTE (octubre 1.994) apareció una foto (página 66) en la que podían verse cantidad de ordenadores MSX con programas como el MS TEST, cantidad de joysticks, cartuchos, cajas de impresora, 5 MSX de primera generación conectados, etc...? El artículo en el que salió la foto estaba relacionada con los HACKERS, usease los piratas.

■ ¿Sabíais que SPECTRAVIDEO sacó en su día un ordenador PC el cual contaba con el chip de video de los MSX-2?

■ ¿Sabías que los chicos de MSX-HANDLERGEMEINSCHAFT, entre los que se encuentra Henrik Gilvad, han pasado a llamarse Sunrise Swiss? Por lo menos se recuerda más fácilmente, ¿no?

■ Actalmente Club Mesxes está a la espera de 2 bombazos: uno es el COMPASS (COMPjoetania ASSembler) y otro el PATCH del SNATCHER. Los dos están a punto de caer, así que ¡No os durmais!





¡Hola, MCode fans!

Como complemento al artículo del CMDero publicado en el número anterior, aquí tenéis un par de CMDs que a buen seguro os serán de gran utilidad: RDSLT y WRSLT, que sirven, respectivamente, para leer y escribir un dato en cualquier slot. Por supuesto, funciona en combinación con el programa CMDero, debiendo cargar éste en primer lugar según las instrucciones dadas hace un número.

Ejemplo de comando CMD

Uso: CMD RDSLT (slot + 4* subslot, direccion, variable entera)

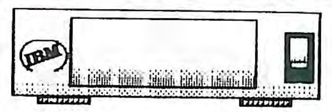
Lee un dato del slot especificado y lo deposita en la variable

```
10 ORG &HD000
20 DI
30 POP HL
40 INC HL
50 CALL FRMEVL
60 LD A,(&HF7F8)
70 OR 128
80 PUSH AF
90 INC HL
100 CALL FRMEVL
110 INC HL
120 POP AF
130 PUSH HL
140 LD HL,(&HF7F8)
150 CALL &HC
160 POP HL
170 PUSH AF
180 CALL PTRGET
190 POP AF
200 LD (DE),A
210 INC HL
220 EI
230 RET
240 ; Anyadir a la zona de
      nombres lo siguiente:
250 DEFM "RDSLT$"
260 DEFW &HD000
270 DEFB "*","X","#"
```



MSX

SCSI INTERFACE



Ejemplo de comando CMD

Uso: CMD WRSLT (slot+4* subslot, dirección, dato)

Escribe el dato en el slot especificado

```
10 ORG &HD025
15 DI
20 POP HL
30 INC HL
40 CALL FRMEVL
50 LD A,(&HF7F8)
53 OR 128
```

```
55 PUSH AF
60 INC HL
70 CALL FRMEVL
80 INC HL
85 LD BC,(&HF7F8)
90 PUSH BC
100 INC HL
110 CALL FRMEVL
120 LD A,(&HF7F8)
130 LD E,A
140 POP BC
145 POP AF
150 POP AF
160 PUSH HL
165 PUSH BC
170 POP HL
175 CALL &H14
180 POP HL
185 INC HL
190 EI
195 RET
200 : Anyadir a la zona de
      nombres lo siguiente:
210 DEFM "WRSLT$"
220 DEFW &HD025
230 DEFB "*","X","#"
```



Como podéis ver, las rutinas son cortas, fáciles de usar y, como tendréis ocasión de comprobar, versátiles. Y como muestra, aquí tenéis un par de ejemplos.



BUSQUEDA DE CARTUCHOS

El tema de los slots y los cartuchos puede dar mucho de sí; no es mi propósito exprimirlo aquí y ahora, así que os haré un resumen de lo que seguramente ya sabéis.

Todo MSX tiene cuatro slots destinados a expansión de memoria (tanto ROM como RAM) o a la conexión de periféricos. Cada slot puede estar dividido, a su vez, en otros cuatro subslots; normalmente la configuración es la siguiente: slot 0 sin expandir, conteniendo la ROM BIOS y la ROM BASIC; slots 1 y 2 accesibles al usuario para conexión de cartuchos, no expandidos; slot 3 expandido, conteniendo 64K de RAM en un subslot, y expansiones internas en otros subslots (como el FM-PAC, el Turbo-BASIC del Sanyo 2+, la agenda del Sony F9S, etc.)

Cada (sub)slot, que tiene una longitud de 64K, está dividido en cuatro páginas:

0, de &H0000 a &H3FFF; 1, de &H4000 a &H7FFF; 2, de &H8000 a &HBFFF; y 3, de &HC000 a &HFFFF. Cada página es independiente, es decir, que puede haber ROM en una página



y no haber absolutamente nada en las demás.

Para saber si hay ROM en una página de un (sub)slot, y para obtener información acerca de dicha ROM, basta consultar los 16 primeros bytes de dicha página, que constituyen una cabecera con la siguiente información:

* Los dos primeros bytes son &H41 y &H42 si esta página contiene un cartucho ROM; si contiene un cartucho SUB-ROM, estos bytes son &H43 y &H44.

* Si el cartucho esta destinado a ejecutarse al inicializar el ordenador, los dos siguientes bytes (2 y 3, ó &H4002 y &H4003, ó &H8002 y &H8003) contienen la dirección en la que comienza la ejecución; en otro caso contienen 0000.

* Los dos siguientes bytes [&H(0/4/8)004 y 5] indican el comienzo de la rutina de expansión de comandos CALL. Si no hay tal rutina, encontrarás 0000.

* Los dos siguientes: [&H(0/4/8)006 y 7] contienen la ubicación de la rutina de proceso de expansión de dispositivos. En otro caso, 0000.

* Los bytes &H(0/4/8)008 y 9 indican el comienzo del programa BASIC autoejecutable; 0000 si no existen.

* Los otros 6 bytes siempre contienen 0.

Acabo esta paliza recordando que las direcciones &HFCC1 a &HFCC4 indican, mediante el séptimo byte, si cada slot está expandido o no.

Pues bien, gracias a estos dos nuevos CMDs podeis confeccionar un programa buscacartuchos. Por ejemplo, para averiguar si en el slot S, subslot SB, página 1,hay un cartucho ROM, haz lo siguien-



te:

```
10 CMD RDSLT(S+4*SB.&H4000.A%)
:CMD RDSLT(S+4*SB,&H4001.B%)
20 IF A%=&H41 AND B%=&H42 THEN
PRINT"Cartucho ROM en el slot"
S"subslot"SB"."
30 IF A%=&H43 AND B%=&H44 THEN
PRINT "Cartucho SUB-ROM en el
slot"S"subslot"SB"."
```

¡Bualá! Ya sólo tienes que refinar el programa para que busque en todos los slots y subslots, e indique las direcciones de autoejecución, expansión CALL, expansión de dispositivo y programa BASIC, y ¡a impresionar a los amigos! (yo ya lo he hecho y os

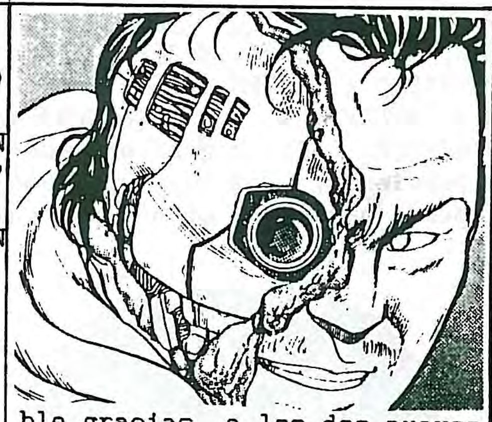


aseguro que funciona...)

Otra posibilidad es usar RDSLT y WRSLT para buscar RAM, pero ya no queda sitio, esto ya es cosa tuya...

CONTROL DEL SCC

¡SI! El sueño de todo buen KonamiManíaco, controlar el SCC desde el BASIC, es posi-



ble gracias a los dos nuevos CMDs. Pero antes es necesario un poco de teoría sobre el SCC.

Los puertos del SCC están en las direcciones &H9800-&H988F, y para que aparezcan hay que mandar el valor &H3F a la dirección &H9000. La función de estos puertos es la siguiente:

* 9800 - 981F : Definición de envolvente para el canal 1. Constituyen 32 bytes en complemento a dos que "dibujan" la forma de la onda, en 32 pasos y con un márgen de -127 a 127 en cada uno.

* 9820 - 983F : Idem para el canal 2.

* 9840 - 985F : Idem para el canal 3.

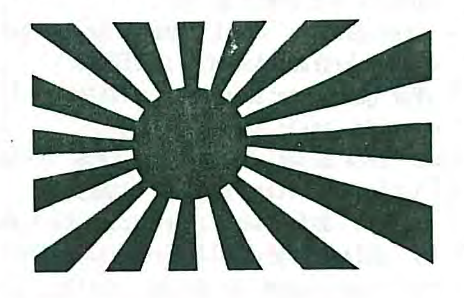
* 9860 - 987f : Idem para los canales 4 y 5, que comparten la misma definicion de onda.

* 9880 - 9881 : Registros de tono para el primer canal. Su funcionamiento es identico al de los registros del PSG (valores de 12 bits, 8 bajos

y 4 altos).

* 9882-9883 : Idem canal 2.
* 9884-9885 : Idem canal 3.
* 9886-9887 : Idem canal 4.
* 9888-9889 : Idem canal 5.
* 988A-988E : Registro de volumen para cada canal, sólo se usan los 4bits bajos.
* 988F : Registro de mezcla. Los 5 bits bajos corresponden a los 5 canales; 1 = activado, 0 = desactivado.

A partir de aquí sólo queda cargar el CMDero e investigar. Como ejemplo adjunto un programa que produce un pequeño efecto sonoro (necesitas un SCC en el slot 1):



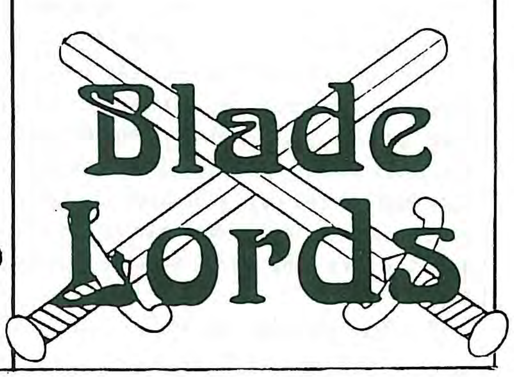
```
1 DEFINT A-Z
2 CMD WRSLT(1,&H9000,&H3F)
3 CMD WRSLT(1,&H988F,1)
4 CMD WRSLT(1,&H988A,0)
10 FOR K=0 TO 31
20 PRINT 31-K;:CMD WRSLT(1,
&H9800+K,127*EXP(-K/32)*SIN
(2*ATN(1)*4*(K/32)))
25 NEXT K
30 FOR V=15 TO 0 STEP -2
40 CMD WRSLT (1,&H988A,V)
50  FOR A=0  TO 3:FOR  B=0 TO
255 STEP 35
60 CMD WRSLT(1,&H9880,B)
70 CMD WRSLT(1,&H9881,A)
```



```
80 NEXT B,A,V
90 CMD WRSLT(1,&H988A,0)
```

SE ACABO...

Me despido por esta vez, no sin antes pedir disculpas si mi interminable verborrea ha ocasionado una nueva reducción del tamaño del tipo de letra, y agradecer a Martos el haberme enviado información sobre el SCC. El próximo número hablaremos de... de... ¡cómo utilizar toda la memoria mapeada desde el BASIC! Os he preparado unas rutinas que ya vereis, ya... ¡¡Y compatible con el TURBO-BASIC!!



SCROLL

Bueno, pues aquí os voy a comentar esta fabulosa rutina, fruto de largos años de intensa investigación dedicados al C.M. y su posible conexión con la subversividad de los viajes astrales en torno a la antigravedad y que bla, bla, bla...

- ¡¡Bah!! ¡Si es una porquería de rutina!
- Tú calla, ...puto.
- ¡Qué no! ¡Qué es una mierda!
- ...bueno...¿y...qué?

Es la voz de mi conciencia. Al grano. Festivamente esta rutina es muy sencilla, y sirve para hacer un scroll de esos de estrellas con planos que se mueven a distinta velocidad. Además del listado de la rutina hay también dos programas en BASIC que son más porquería, incluso, y que os comentaré más tarde. La rutina va dirigida a los que les gusta programar en BASIC pero no saben ensamblador, ya que el que sepa ya debe de haberla hecho. En principio el scroll es horizontal, pero se puede pasar a vertical.

Ahora os digo como funciona esto. Aquí las estrellas son sprites, y para moverlas lo que se hace es modificar la posición del sprite. Para distintos planos tiene que haber distintas velocidades, y conviene que la posición inicial X (ó Y, mirad más adelante) sea diferente para cada sprite, ya que si no, no veríamos distintos planos, más bien distintas rectas. Desta forma cojo y me hago una tabla la mar de maja, en la que destino 4 bytes de datos para cada sprite de la siguiente forma:

- 1º y 2º: velocidad del sprite (que aquí es lo mismo que el nº de plano).
- 3º: posición Y inicial.
- 4º: idem de adem para X.

Esta tabla la hago con el listado BASIC número 1. Preguntas:

- ¿Por qué dos bytes para la velocidad?: tengo otra rutina, que hace lo mismo que ésta pero de otra forma, que necesita dos bytes para la velocidad, y si algún día sale aquí, la tabla será compatible y me ahorraré trabajo.

¿No hay más preguntas? A ver si se os ocurre algo.

- ¿A qué edad vio la primera película porno?: sin comentarios.
- ¿Cree que hay posibilidades de aprobar Magnetohidrodinámica?: ¡¡EEEROOO!!
- ¿Por qué me salen estos granitos en la espalda, ans?: No se, ¡kjjjj!

Esto esta mejor. Una vez tenemos hecha la tabla, la rutina hace lo siguiente:

- primero definimos la dirección base de la tabla de datos, la dirección de VRAM correspondiente al primer sprite, el tipo de scroll, y el nº de sprites.
- carga en B el nº de sprites que hay que mover (90).
- carga HL con la dirección de la VRAM que hay que modificar para el primer sprite, esta dirección cae en la tabla de atributos (100).
- pone en IX la dirección base del primer sprite de la tabla de datos (110).

Ahora empieza lo fuerte (tampoco tan fuerte)... ¡¡RUTINA!! (¡¡¡ADIOS!!!)

- pongo en C la velocidad (130).
- y en A la posición actual del sprite (140).
- le sumo a la posición la velocidad

(150).
- guardo la nueva posición (160).
- y modifico la VRAM, o sea, que muevo el sprite (180).

A partir de aquí cambio HL e IX para que me apunten a la dirección de VRAM y a la dirección base de datos del nuevo sprite (200-210), y miro si ya he acabado con todos los sprites (230).

Como los más sagaces habréis podido observar, la rutina mueve una vez todos los sprites, o sea, que por cada llamada te mueve las estrellitas (¡ush!) una vez.

El listado BASIC nº 2 sólo es para definir los sprites y colocarlos. Este programa está para que veiás como furula la rutina, ya que ésta está pensada para que la empleéis en vuestros propios programas (si queréis).
- hago un CLEAR 200,55999 para que no me toque la rutina.
- cargo la rutina y tabla de datos, y defino la dirección de llamada.
- redefino colores y defino los sprites.
- los pongo en pantalla, leyendo de los datos de los sprites la posición y la velocidad. La velocidad la empleo para poner distintos sprites y colores para cada plano, y así los planos que van a menos velocidad tienen los sprites más pequeños y oscuros, porque se supone que están más lejos. Para esto he definido varios sprites, aunque ahora todos son iguales, esto va al gusto del consumiente, asinnas que os los hacéis vosotros.
- llamo a la rutina en el bucle para que me mueva los sprites.

Este programa, como ya he dicho, sólo es para que veáis cómo cargo la rutina, coloco los sprites, etc... Hay miles de posibilidades de hacer esto, así que cada uno se lo monte como mejor le vaya, igual que el programa para hacer la tabla de datos (al gusto del consumiente).

Para pasar el scroll a vertical haced lo siguiente:
- en el listado en BASIC nº 1 cambiad las líneas 120 y 150 de la forma que indica el REM.
- en el listado ensamblador, en la línea 50 dadle a SCR el valor de 2, así apuntamos a Y en la tabla de datos (y no a X) cuando cambiamos la posición del sprite. En la línea 40 a SPRAT asignadle 30208, por lo mismo dantes pero ahora trabajando en la VRAM.

Más more. Podéis cambiar el nº de sprites hasta un máximo de 32 (¡lástima!, ¡por dos!) cambiando el valor de NSP en la línea 30 del listado 1, y en la línea 60 del ensamblador. También conviene que cambiéis el factor y el sumando en la fórmula var=var+INT(RND(1)*factor)+sumando, que está en las líneas 120 y 150 del listado 1, id probando distintos valores según el nº que pongáis. Y a la hora de colocar los sprites en pantalla mirad cuántos tenéis para colocarlos todos o para no colocar de más. Si queréis que el scroll sea en dirección contraria, cambiad la línea 140 del ensamblador por SUB C. Como podéis ver, la rutina se puede emplear con el KUN, y también funciona con el driver MOONBLASTER, y podéis sincronizarla y todas esas cosas tan bonitas. Por si queréis reubicarla he puesto la dirección de inicio de la tabla de datos en forma de variables (DI nel listado 1, y TDSPR en el ensamblador), de forma que os sea más fácil (para reubicar la rutina basta, evidentemente, cambiar el valor de ORG en el ensamblador).

Y creo que eso es todo. Cómo ya he dicho no se cuando en no se donde la rutina es una tontería, y estoy seguro de que si queréis mejorarla podréis hacer PRYCA. ¡Hasta incluso!

■ Marcos Rosales

LISTADO Nº 1

```
10 VDP(10)=0
20 CLEAR 200,55000!
30 NSP=24
40 DI=56650!:D=DI
50 X=0:Y=-6
60 FOR CO=1 TO NSP
70 A$=INPUT$(1):V=VAL(A$)
80 POKE D,V
90 D=D+1
100 POKE D,V
110 D=D+1
120 Y=Y+INT(RND(1)*7)+6
' SCROLL VERT: Y=INT(RND(1)*255)
130 POKE D,Y
140 D=D+1
150 X=INT(RND(1)*255)
' SCROLL VERT: X=X+INT(RND(1)*11)+6
160 POKE D,X
170 D=D+1
180 PRINT D-4,PEEK(D-4),PEEK(D-3)
,PEEK(D-2),PEEK(D-1)
190 NEXT CO
200 BSAVE"DATSPR.BIN",DI,D
```

```
10              ORG  56600
20              ;
30 TDSPR:       EQU  56650
40 SPRAT:       EQU  30209
50 SCR:         EQU  3
60 NSP:         EQU  24
70              ;
80              LD   DE,4
90              LD   B,NSP
100             LD   HL,SPRAT
110             LD   IX,TDSPR
120             ;
130 RUTINA:     LD   C,(IX+0)
140             LD   A,(IX+SCR)
150             ADD  A,C
160             LD   (IX+SCR),A
170             ;
180             CALL 375
190             ;
200             ADD  HL,DE
210             ADD  IX,DE
220             ;
230             DJNZ RUTINA
240             ;
250             RET
```

ENSAMBLADOR

Si no queréis meteros en el ENSAMBLADOR, aquí tenéis el cargador BASIC.

```
10 CLEAR 200,55999!
20 FOR S=56600! TO 56630!
30 READ A:POKE S,A
40 NEXT
50 BSAVE"SPR.BIN",56600!,56630!
60 DATA 17,4,0,6,24,33,1,118,221,33,74,221
70 DATA 221,78,0,221,126,3,129,221,119
80 DATA 3,205,119,1,25,221,25,16,238,201
```

LISTADO Nº 2

```
10 CLEAR 200,55999!
20 COLOR ,0,0:SCREEN 5
30 BLOAD"SPR.BIN":DEFUSR=56600!
40 BLOAD"DATSPR.BIN"
60 COLOR=(1,3,3,3):COLOR=(2,4,4,4):COLOR=(3,5,5,5):COLOR=(4,7,7,7)
70 SPRITE$(1)=STRING$(3,0)+CHR$(1)+STRING$(4,0)
80 SPRITE$(2)=SPRITE$(1):SPRITE$(3)=SPRITE$(1):SPRITE$(4)=SPRITE$(1)
100 FOR S=56650! TO 56742! STEP 4
110 PUT SPRITE NP,(PEEK(S+3),PEEK(S+2)),PEEK(S),PEEK(S)
120 NP=NP+1
130 NEXT S
140 FOR S=24 TO 31:COLOR SPRITE(S)=0:NEXT S
160 _TURBOON
170 IF TIME=0 THEN 170 ELSE TIME=0
180 A=USR(0)
190 IF STRIG(0) THEN END ELSE 170
```



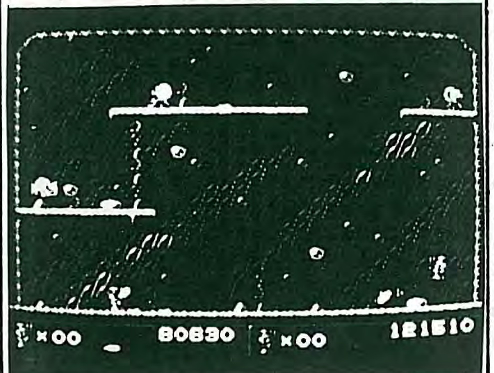
CLUB MESXES EN EL 92

OPINIONES

Erase una vez, hace mucho tiempo, un ordenador muy bonito llamado MSX. Todo el mundo tenía MSX, en cualquier parte era posible encontrar tanto hard como soft para MSX, el mejor ordenador era el MSX.

Pero un buen día llegó otro ordenador, en teoría más bonito, llamdo PC, que consiguió, de la noche a la mañana, que el MSX no fuera más que un recuerdo en el panorama informático... al menos en apariencia, ya que el apoyo oficial había desaparecido, pero aún subsistía un factor fundamental: LOS USUARIOS.

Así las cosas, totalmente abandonados a su suerte, los usuarios se lo montaban como podían. En algunos lugares (Holanda) bastante bien, en otros (España) es ahora cuando la gente empieza a moverse....



Entre estos usuarios "móviles" se encuentra un personaje llamado Ramón Ribas, que tuvo la genial idea de organizar un encuentro semestral de usuarios de MSX, en la que se darían a conocer las últimas novedades y proyectos en relación a nuestro sistema favorito. Dicho y hecho, los encuentros se montan, la gente acude, y la cosa parece que funciona.

Pero, ¡oh fatalidad! No todo es tan bonito como parece pues el tal Ribas no organiza bien las reuniones, en las que el caos es el sistema de organización dominante, es un dictador que no para de dar órdenes, nos aburre a todos con sus interminables monólogos, ha subido el precio de la entrada, y para colmo, a la hora de traducir del inglés se lo inventa todo. Pues menudo elemento.

Así no hay manera de que nos tomen en serio en Holanda. Habría que hacer algo al respecto... Hasta aquí la versión oficial, la que todo el mundo conoce y comenta. Pero las cosas no son tan fáciles. Para empezar, es muy bonita la idea de montar encuentros, pero a la hora de la verdad Ramón se encuentra

prácticamente solo. Buscar el local, pagarlo, organizar el encuentro, ordenar las presentaciones, comer el coco a los invitados holandeses para que vengan, lo que incluye buscarles alojamiento (¿o quizas creiais que, casaulmente, pasaban por España?), y llevar unos estudios, no es tarea fácil para una sola persona.

Estoy de acuerdo en que estos encuentros podían organizarse mejor. Pero seamos constructivos, por favor. Si crees que la entrada es cara, busca un local más barato o pon dinero de tu bolsillo, pues no creas que un local para 200 personas, con consumo eléctrico y durante todo el día, te lo van a prestar por tu cara bonita. Si crees que la programación de las presentaciones es desordenada, propón alguna mejor; y si tienes que presentar algo NO LO DIGAS EL ULTIMO DIA. Si tus conocimientos de inglés te permiten deducir que Ramón se está inventando la supuesta traducción del holandés de turno, no tienes más que salir al estrado y traducir tú mismo. Todos saldríamos ganando.

De verdad, cualquier idea o colaboración será bien recibida, y la prueba es la encuesta que se intentó hacer entre los asistentes al sexto encuentro. Pero Ramón y sus escasos colaboradores no contaban con el ingenio y buen humor de muchos de los consultados; cometieron el error de confeccionar una encuesta seria, destinada a mejorar la organización con las sugerencias de los asistentes, que son al fin y al cabo el núcleo de estas reuniones. ¿Qué opinas de la organización? "Es pésima", fuè la respuesta general. "¿Y qué harías para mejorarla?" No sabe/no contesta. "¿Qué personalidades relacionadas con el MSX traerías?" Julio Iglesias, Chiquito de la calzada, y algún otro ¿famoso? podían ser hallados entre las respuestas. ¡Ja, ja! ¡Qué risa! Menos mal que no todo el mundo tenía el día simpático: la personalidad "real" más votada fue Henrik Gilvad, con la friolera de tres votos. No faltaron, por supuesto, los insultos directos contra la figura de Ribas (al fin y al cabo es el recurso más fácil). Sencillamente lamentable. Apostaría mi 2+ a que los que lanzan las críticas más feroces son los que confeccionaron las encuestas más "hilarantes" y "educadas".

Resumiendo, críticas sí, gracias, pero constructivas, por favor. O nos mojamos todos o nos vamos a pique.

■ KONAMI MAN

No cabe duda que desde que el MSX dejó de ser lo que era en Japón las cosas no han sido fáciles para los fieles usuarios de este ordenador.

Concretamente, en España, casi al mismo tiempo, la única "revista" comercial del sistema desaparecía, pero, como todos sabemos, algo se resistía: los usuarios, que nos negábamos a dejar un ordenador que "por arte de magia" nos había cautivado.

Entonces fue cuando comenzó, para mí, la mejor etapa que ha vivido, y está viviendo, el MSX, porque es cuando los usuarios se convierten realmente en auténticos usuarios de MSX. En este momento se deja de ver el MSX como un producto comercial, el cual está rodeado de otros sistemas y compañías que proporcionan software y hardware, y que a la vez ponen una barrera entre ellos y los usuarios. Es entonces cuando nos "apropiamos" del sistema. El MSX ya no es de nadie, es de los usuarios.

Esta apropiación del sistema nos une más que nunca: formamos clubs, hacemos fanzines, y en general, vivimos día a día la situación del MSX y nos preocupamos por el tiempo que podremos seguir produciendo software y hardware, haciendo reuniones, etc...



En Holanda, con más fuerza, los usuarios hacen verdaderas maravillas para el sistema. Esto nos asegura una larga vida para el MSX, pero está llegando el momento en que poco a poco los usuarios van abandonando el sistema, y es entonces cuando nos preocupamos en serio, y observamos cómo otros sistemas nos pasan delante debido a su avance tecnológico, pero sin demostrar lo que realmente pueden hacer con éste, cosa que a sus usuarios parece no importarles, mientras que nosotros superamos en software su tecnología.

Quizás os deis cuenta de que en un principio nosotros fuimos como estos usuarios, simples consumidores, a los que sólo importa conseguir más y más, sin tener en cuenta si lo que se les ofrece está muy por debajo de lo que en realidad puede llegar a dar su aparato.

Solo algunos de estos usuarios consiguen darse cuenta de la situación y rompen la barrera, convirtiéndose en verdaderos usuarios que explotan al máximo las posibilidades de su ordenador, y prueba de ello es que los programas de los usuarios son muchísimo mejores que los de las marcas más prestigiosas.

Ahora es cuando el MSX debe evolucionar, ya que prácticamente está explotado por todas partes. De hecho, se está consiguiendo con los nuevos chips de audio y video, que sin duda marcarán una nueva etapa en el MSX y, orgullosos de nuestro sistema, podremos seguir con la producción de software de la calidad que se merece, y con la tranquilidad de saber que el MSX tiene un gran FUTURO.

■ Juan Salvador Sánchez



NESTORDISK #1: Editor de sprites + Expansor de comandos CMD + cinco músicas del Nemesis para PCM TRACKER.

¡¡DOMONIO PUBLICO!!

Mandanos un disco + 50 Pts en sellos y te lo enviaremos de inmediato.

La Redacción

Busco información sobre el DOS 2.x: Nuevas llamadas de la BIOS, uso de las variables de ambiente "set", programas residentes bajo MEMMAN,etc... Se gratificará con un ejemplar de SD MESXES.

Konami Man
(La Redacción)

Se vende (distribuición oficial):

- COMPJOETANIA:
  - Pixes .... 2500 pts.
  - The last dimension. 750 pts.
  - Judgement of sound. 750 pts.
- OASIS Patchs:
  - Xak III .... 2400 pts.
  - Ys III .... 2400 pts.
  - Ys II .... 2400 pts.
  - Ys user guide..... 1500 pts.
- Proximamente:
  Compass, Fray patch, Rune master 1 y 3
- RS232C, placas Mitsubishi a 6000 Pts.

Ramón Ribas (Jr)
C/ Cerdeña 379, Atico 3ª
08025 - BARCELONA

A todos aquellos que quieran ver sus anuncios publicados solo tienen que enviarnoslos a la Redacción, sección ANUNCIOS.

Una vez más ha llegado la dolorosa hora de decirnos adiós. No es nada fácil, pero tenemos que hacerlo . . . Bueno, dejémonos de chorradas y vayamos al grano: ¿Os ha gustado el nº? ¿Creeis que ha valido la pena gastarse lo que vale un bocata en un "puñao folios grapaos"? ¿Si? ¿No? . . . Por supuesto estas preguntas no esperan ninguna respuesta, por lo que vamos a pasar sin más preámbulos a comentar cuatro cosillas sobre SD MESXES:

Como habreis notado no somos muy rigurosos en cuanto a la puntualidad de los números, el primero fue en Agosto, el segundo, por Navidad, y el tercero ¿para cuando?, ¿Febrero?, ¿Marzo? ... La cosa no está aun muy clara, pero casi seguramente el próximo nº de SD MESXES saldrá en Abril, si no a principio de més, si a finales, puesto que la llevaremos a la VII Reunión de Usuarios (30/4/95).

Para abriros un poco el apetito, esto es (seguramente) lo que podreis ver en ese nº: S.PD. #14 (o #15), UNKNOW REALITY (by N.O.P.), The Shrines of Enigma (M.G.F), por supuesto programas en C.M. (CMDs), Noticias, Opiniones, Anuncios, y todo lo que ya sabeis.

Si os interesa conseguirlo podreis hacerlo por correo, como siempre, o en la reunión, donde podreis vernos en un stand, aunque, si quereis aseguraros de tener un ejemplar,lo mejor será que nos lo comuniqueis lo antes posible.

Otra cosa que queríamos hacer es agradecer a todos los clubs que han contribuido a la promoción de este fancine (HNOSTAR, FKD, R.D.M., TELEBASIC), así como a todos aquellos que lo han hecho personalmente, y por supuesto, también agradecemos a los que nos compran el fanzine, que de momento son pocos, la buena aceptación que demustran e invitamos a todo quien quiera a colaborar (como sea y como quiera) en la elaboración del próximo ejemplar.

Nada más por ahora. Feliz año nuevo y que los reyes os traigan muchas cosas para el MSX. ¡Nos veremos en Abril!



■ Ramón Serna

Y EN EL PROXIMO Nº...

- UNKNOWN REALITY (by NOP)
- THE SHRINES OF ENIGMA (MGF)
- S·PICTUREDISK #14
- Como hacer programas BASIC sin límite de extensión.
- Como aprovechar mejor los USERDISK
- Noticias, Novedades...



Y recordad que esperamos vuestras colaboraciones, opiniones, anuncios, ETC...